Compilation

JACKSON SOFT

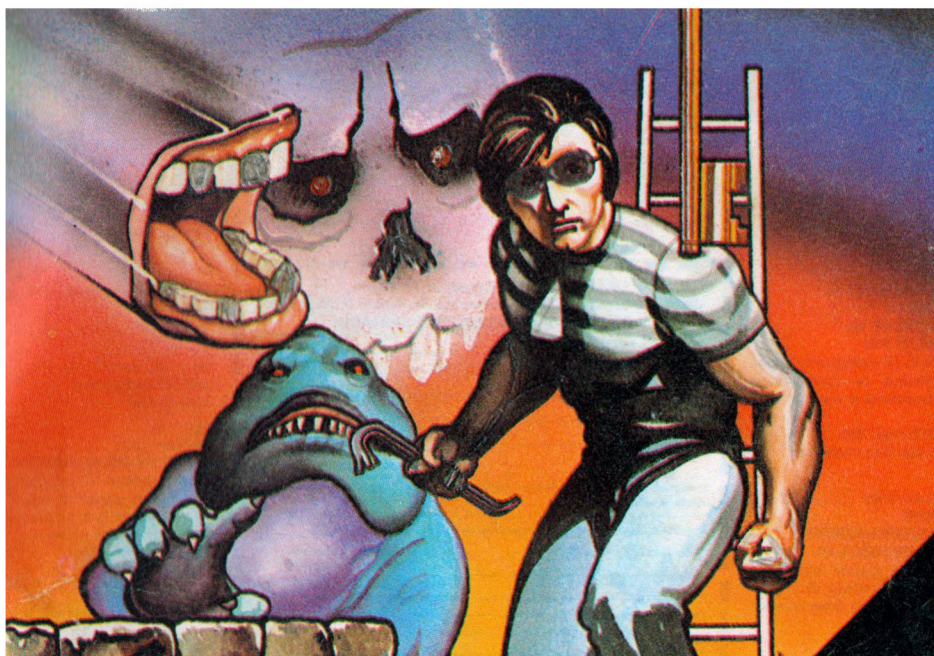
BLAGGER

MAZEMAN

TIRO BERSAGLIO

BATTERIA

CALENDARIO

SPLASH

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER

MSX

Rita Bonelli,
Luciano Pazzucconi,
Fabio Racchi
COMMODORE 16:
SEMPRE DI PIÙ
Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo BASIC.
cod. 427B Pag. 336
Lire 35.000 Con cassetta

David Lawrence
TECNICHE
DI PROGRAMMAZIONE
SUL COMMODORE 64
L'arte della buona programmazine alla portata di chiunque possegga un Commodore 64.
cod. 575D Pag. 176
Lire 16.500

Daria Gianni, Carlo Tognoni
MSX: IL BASIC
Il primo libro sul BASIC MSX, che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.
cod. 417D Pag. 216
Lire 20.500

Brian Lloyd
I TUOI AMICI COMMODORE 16 E PLUS 4
Anche i computer hanno un cuore: impara a programmare con i tuoi amici C16 e Plus 4.
cod. 423B Pag. 168
Lire 16.000

Rodnay Zaks
IL TUO PRIMO COMPUTER
Una semplice introduzione al mondo dei personal orientata ad utenti alla loro prima esperienza con il computer.
cod. 351D Pag. 240
Lire 25.000

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON – Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso **spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ____________ n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.
ORDINE MINIMO L. 50.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
A. Cattaneo
P. Todorovich

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Gianfranco de Rienzo

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizioni
Via Tagliamento, 4 - Milano
Tel. 56.92.110 - 53.92.546

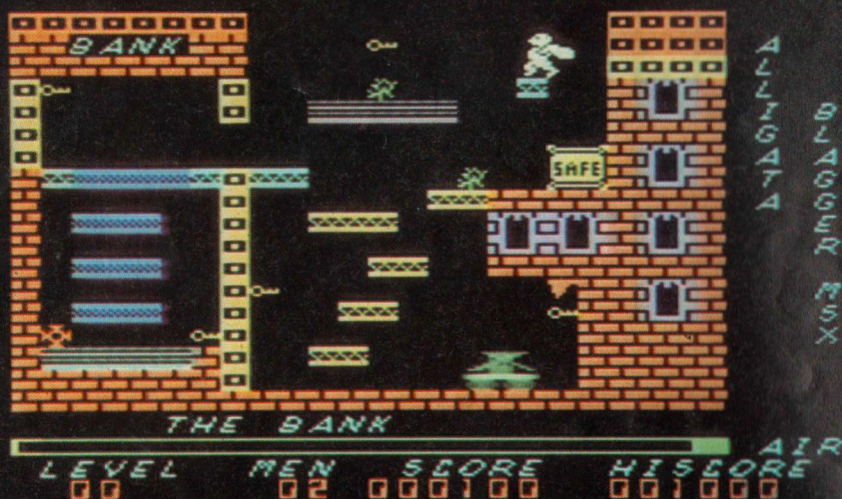
STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 417 del 22-9-'84

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 6.500
Numeri arretrati L. 13.000

Con il presente fascicolo prosegue la raccolta dei migliori programmi MSX pubblicati su libri e riviste Jackson.
In ogni numero un supergame originale inglese descritto nei minimi particolari ed in più una miriade di altri programmi scelti tra utility, grafica, musica, giochi ecc.
Ciascun listato è accompagnato da una recensione approfondita e da consigli per un corretto utilizzo.
Non solo potrete caricare immediatamente i programmi grazie al master su cassetta allegato alla confezione, ma anche personalizzarli servendovi dei listati e della descrizione pubblicata all'interno del fascicolo.
La Jackson Soft Compilation, è una pubblicazione creata su misura per voi appassionati allo scopo di arricchire sempre di più la vostra raccolta di programmi.

SOMMARIO

BLAGGER

Dopo esserci cimentati con l'incredibile gioco Sorcery, presentato nel numero precedente, eccoci di nuovo alla carica con un nuovo appassionante game di recentissima importazione.

Blagger, questo il nome del nuovo gioco, è una avventura di alto livello grafico che non mancherà di entusiasmarvi e farvi passare in modo piacevole qualche serata.

Il personaggio di turno, soggetto dell'avventura è Roger il ladro, che voi dovrete aiutare nel suo ritorno a casa attraverso 20 schermi pieni di difficoltà di ogni tipo.

Il sistema per superare ciascuno schermo consiste nel raccogliere tutte le chiavi d'oro sparse per il percorso e raggiungere la speciale porta contrassegnata dalla scritta "SAFE".

Vi accorgerete presto, giocando, che il compito di raggiungere tutte le chiavi non è affatto semplice e per riuscirci occorre scegliere un preciso percorso e valutare attentamente tempi e spostamenti degli oggetti in movimento.

A differenza di molti altri games in cui volta a volta vi trovate in situazioni di gio-

co differenti, qui tutto è cronometricamente preciso e altrettanto precisi dovranno essere i vostri spostamenti per riuscire.
Il numero di 20 schermi diversi da superare, garantisce che scoperta la giusta via per passare di uno schermo, ci sia sempre da studiare il successivo e quindi mai di annoiarsi.

Caricamento e comandi

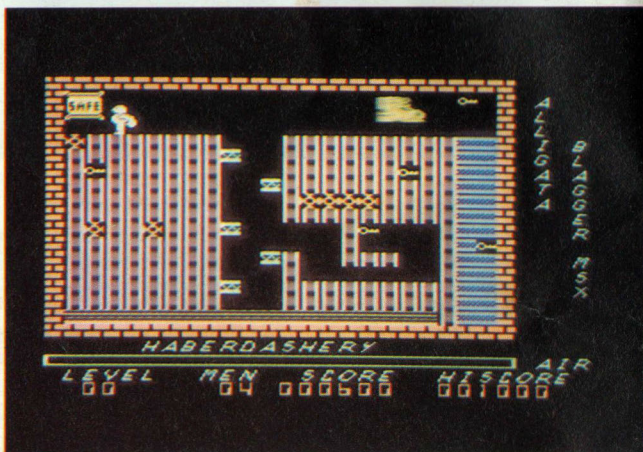
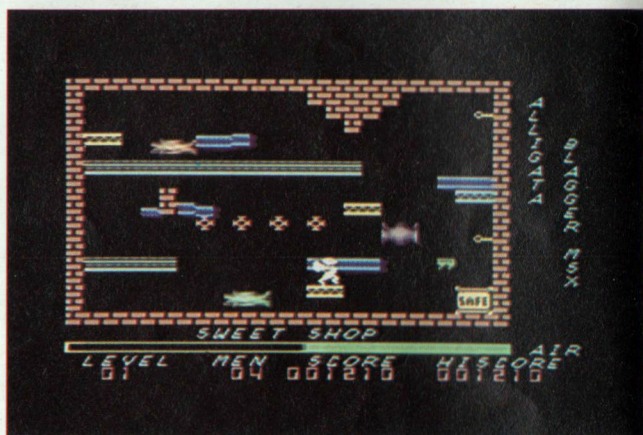
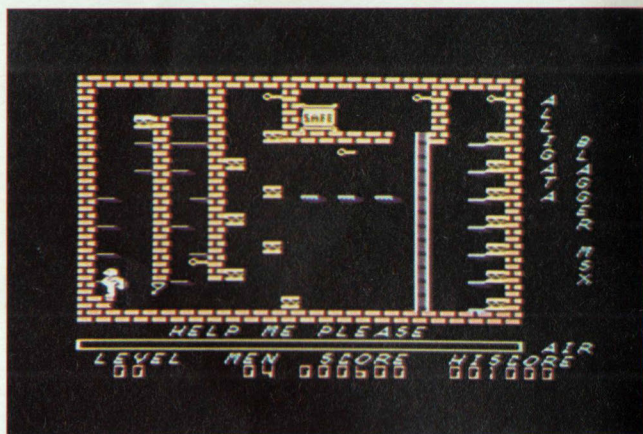
Per caricare il gioco riavvolgere la cassetta e battere il consueto comando RUN "cas": una volta caricata la schermata premere la barra-spaziatrice e pazientare ancora qualche minuto.
La piacevole musichetta della Pantera Rosa e l'immagine dello schermo finale vi avvertirà del corretto caricamento: potrete a questo punto iniziare premendo il tasto fire del joystick o la barra spaziatrice, oppure ancora,aspettare il demo.
I comandi sono soltanto tre: cursore sinistro/destro per la direzione e la barra per saltare, oppure le due direzioni del joystick e il pulsante per il salto.

Il gioco

Il primo schermo da superare presenta tutti i tipi di dif-

ficoltà che troverete in seguito e alle quali dovrete abituarvi: come piani mobili o cedevoli, oggetti pericolosi fermi o in movimento, ecc.
I piani mobili permettono lo spostamento solo in un senso, quelli cedevoli (colore blu), consentono il passaggio dell'omino generalmente per una sola volta.
Nel decidere il percorso da prendere è necessaria sempre una accurata analisi di tali fattori, altrimenti un urto contro un oggetto indesiderato o una situazione senza uscita, concluderà presto la missione.
Tenere sempre in considerazione che non potete effettuare salti oltre una certa altezza e che il tempo disponibile per passare di schermo, seppure molto, non è illimitato.
Durante il gioco, nella parte inferiore del video compaiono informazioni riguardanti il numero di schermo, le vite rimaste, i punti e una barra verde indicante il tempo trascorso.
Il punteggio è calcolato in base al tempo impiegato nel passare di schermo: minore sarà tale tempo, più alto sarà il punteggio finale; ogni chiave presa, aggiunge 100 punti.

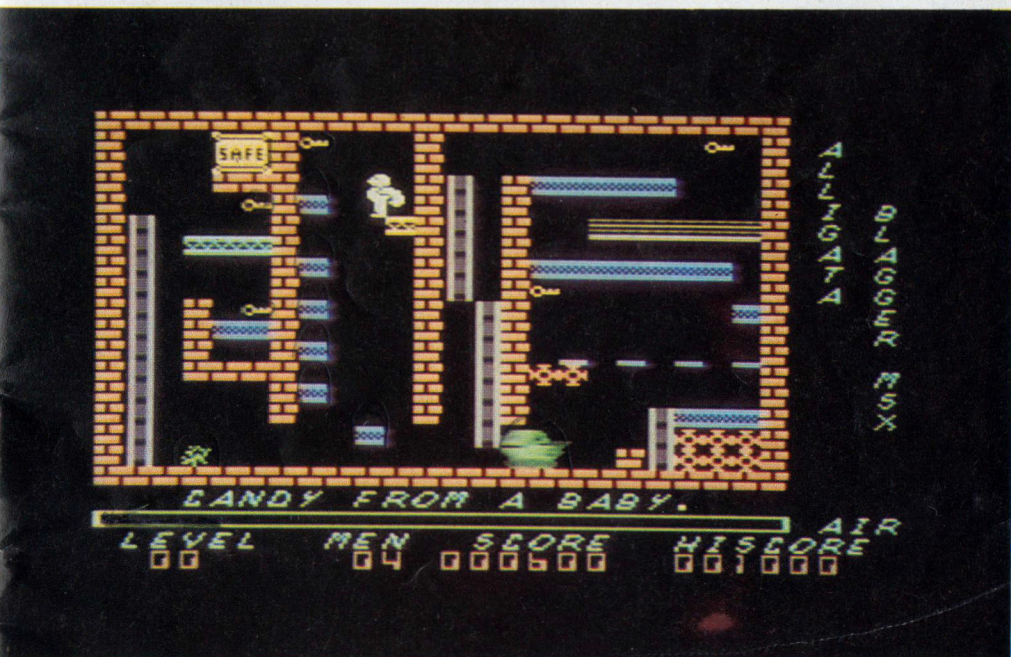
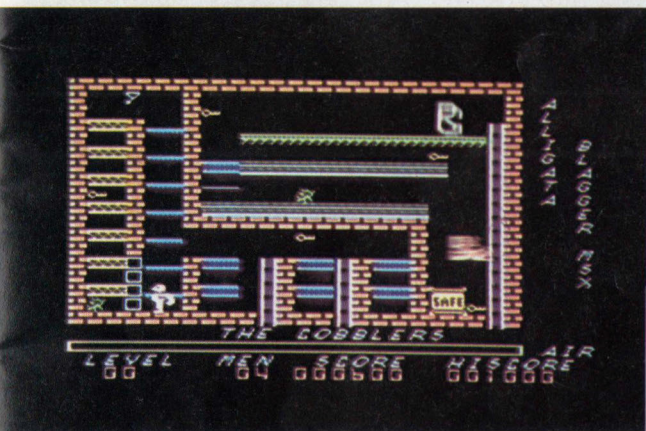
Il primo schermo

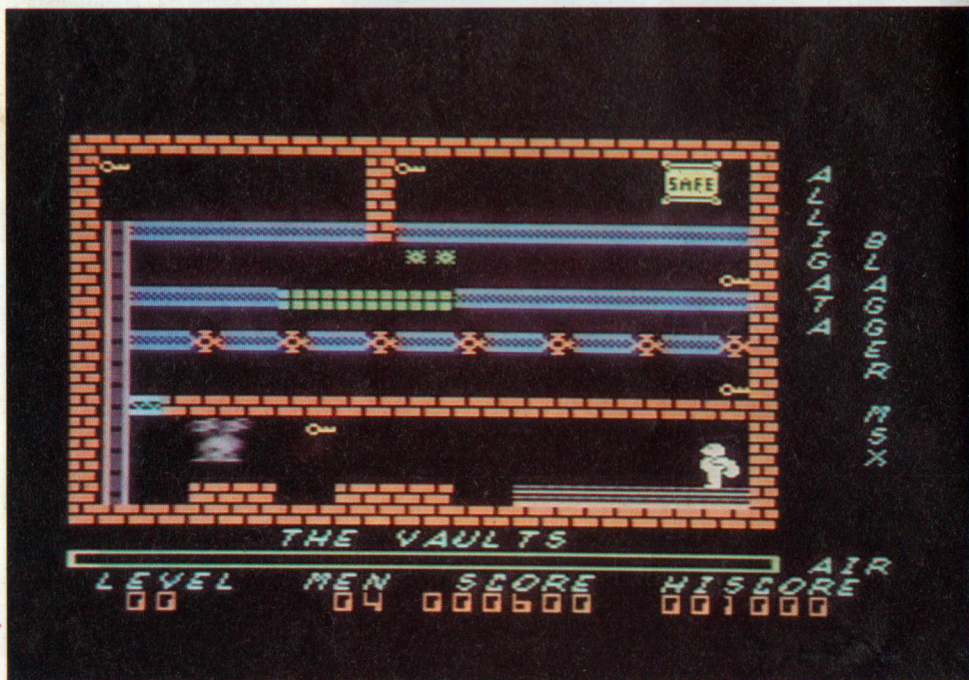
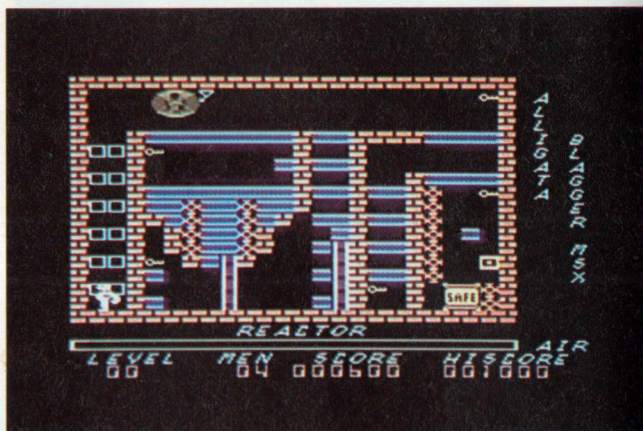
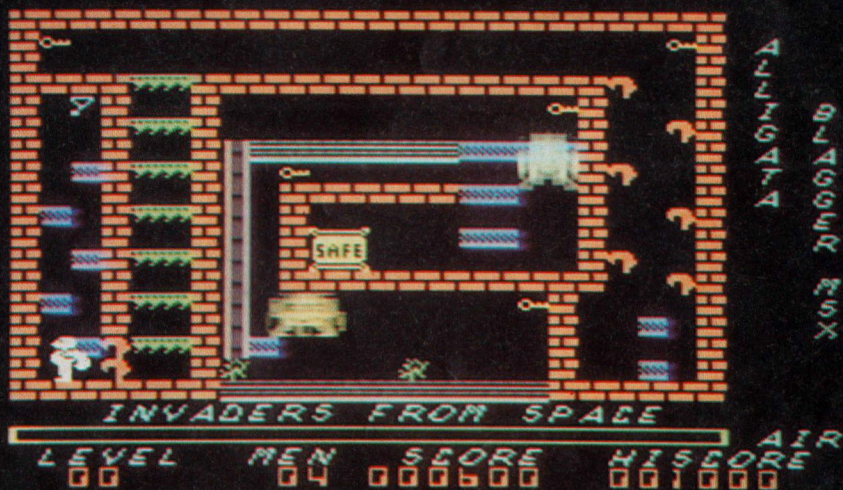
Con un po' di abilità e pazienza è abbastanza facile trovare la giusta via per passare di schermo, cosa

che avviene, ripetiamo, una volta prese tutte le chiavi e raggiunta la porta contrassegnata dalla scritta "safe"; ciononostante, per i più pigri, ecco in sintesi la nostra strategia per risolvere il primo.

Dalla posizione iniziale portatevi sulla porta d'uscita e saltate in direzione del piano-mobile sopra di voi.

Con un nuovo balzo evitate l'ostacolo e contemporaneamente prendete la chiave; poi dirigetevi verso l'ingresso della banca "bank".

Qui scendete sfondando la parte iniziale dei piani cedevoli, prendete la chiave sita in basso e poi, con salti suc-

cessivi, risalite i piani guadagnando il piccolo ripiano a sinistra.

Dopo aver preso la terza chiave portatevi con un balzo all'uscita della banca e scendete per conquistare le ultime due chiavi.

Per compiere quest'ultima impresa, senza essere schiacciati dall'ostacolo mobile, utilizzate il ripiano più in basso e ricordate che l'angolo inferiore destro, immediatamente sotto la chiave, è un posto sicuro dove non sarete distrutti.

L'ultima difficoltà consiste nel riuscire con due balzi ben ponderati ad evitare l'ostacolo accanto alla porta d'uscita ma, con un po' di pratica, non costituirà più un problema e di volta in volta supererete meccanicamente l'intero schermo.

Guida all'input MSX

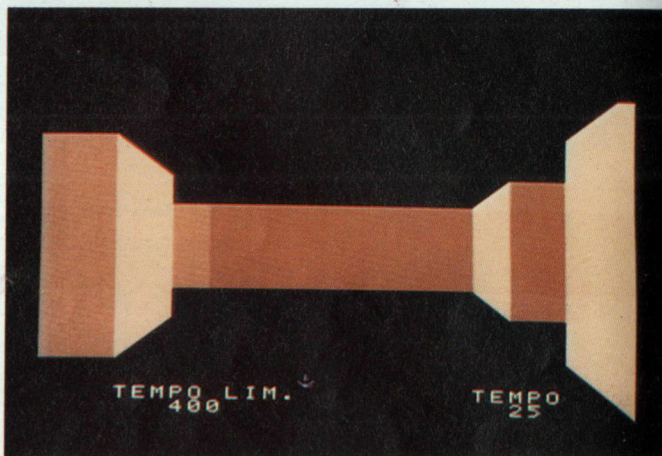
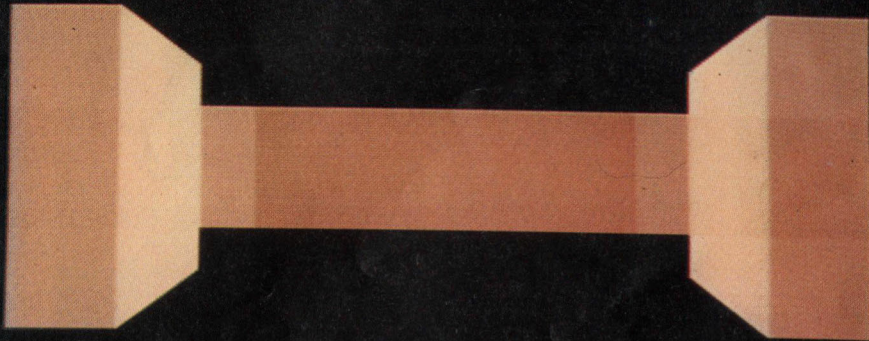
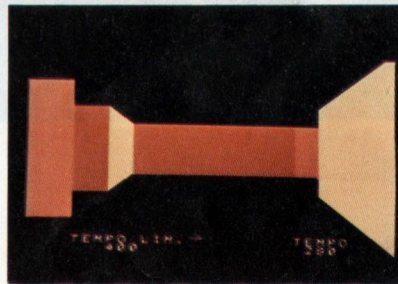
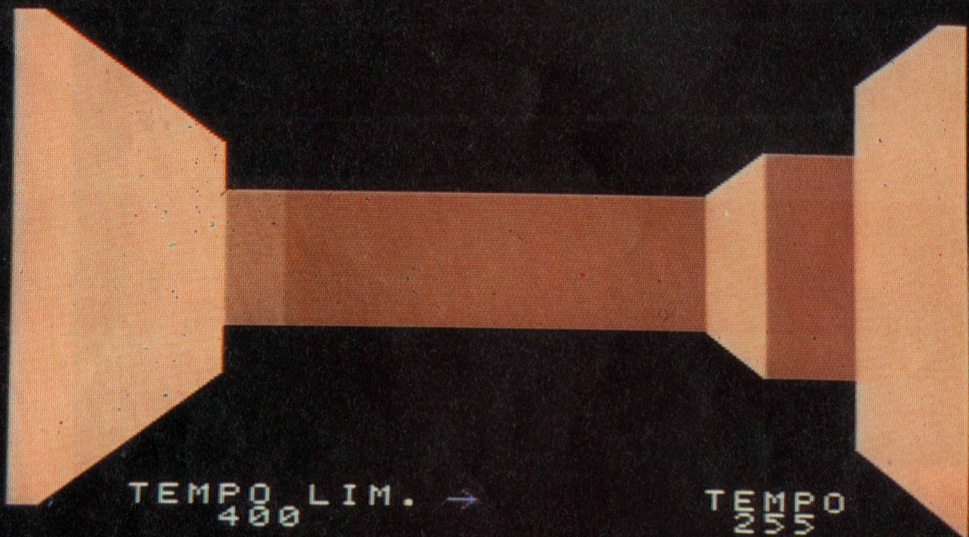
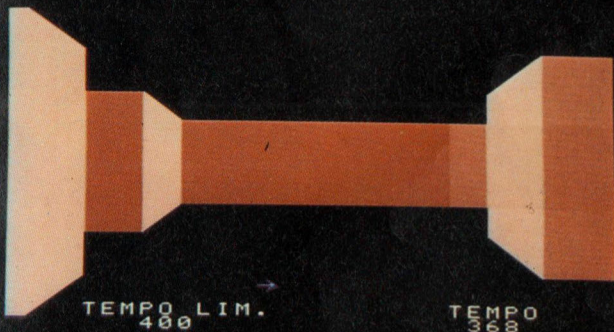
Per motivi di stampa e chiarezza, i caratteri grafici o comunque tutti i simboli il cui codice (ASC("car.")) è superiore a 127, compaiono nei listati codificati in modo particolare.
Ogni carattere o serie di caratteri uguali e contigui, è sostituito da parentesi graffe contenenti:
– il numero dei caratteri (omesso se=1)
– la lettera maiuscola "C" oppure "A" a seconda se si tratta del set normale (caratteri ottenuti con CHR$(1)+CHR$(n))
– codice "n" del carattere o dei caratteri da battere.
Qualsiasi computer MSX voi abbiate, potete riferirvi al manuale per trovare la corrispondenza tra il codice-carattere dato e il simbolo a cui corrisponde.
ESEMPIO:
{3C190 } = battere 3 volte il carattere PI-GRECO
{A67 } = battere il carattere cuore

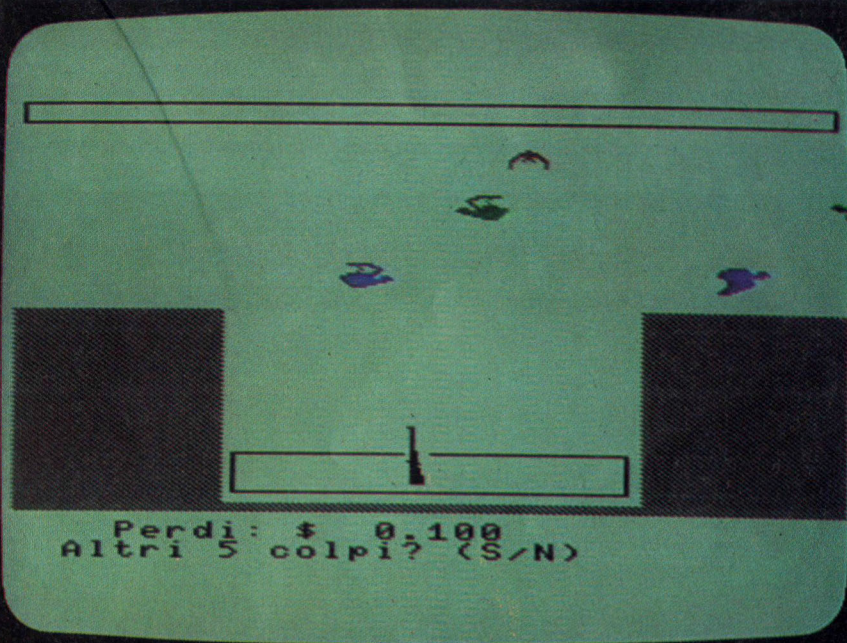
Mazeman

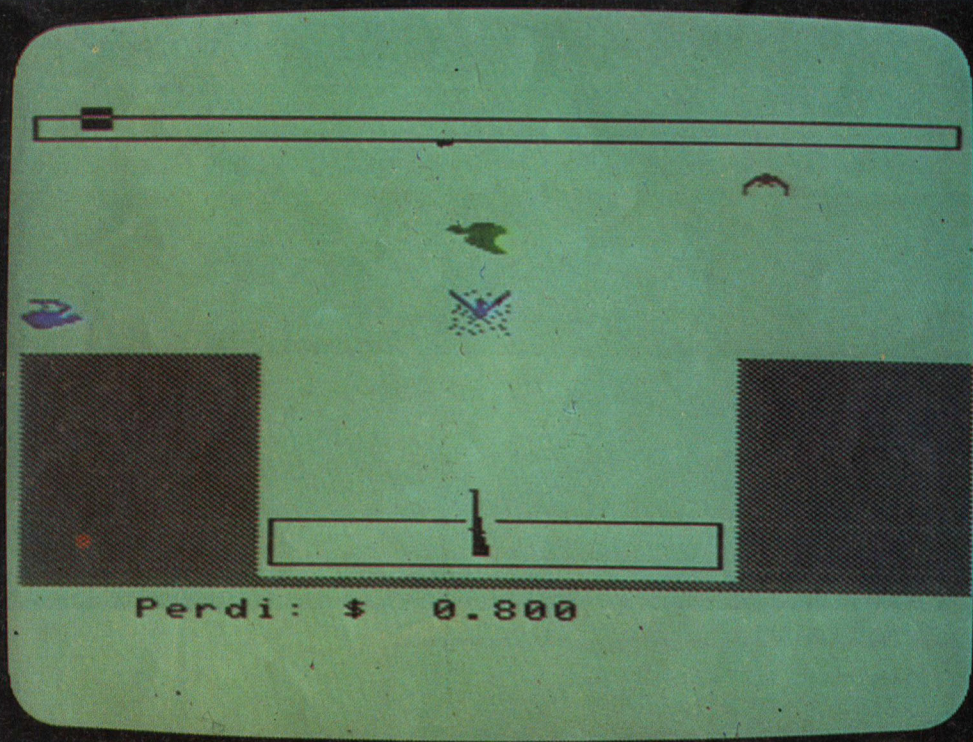
In questo gioco vi trovate prigionieri in un labirinto da cui dovete uscire il più rapidamente possibile per non essere catturati dal terribile Mazeman. Il gioco vi offre una visione tridimensionale del labirinto stesso. Sullo schermo appaiono le divrse strade che voi potete imboccare. Una freccia posta in basso rappresenta una specie di bussola che vi indica l'effettiva direzione che state seguendo. I cursori destro e sinistro permettono di girarvi. Premendo il cursore Su fate un passo in avanti, viceversa il cursore Giù vi fa fare un passe indietro.

Il programma contiene comunque una routine che vi permette di giocare con il joystick.

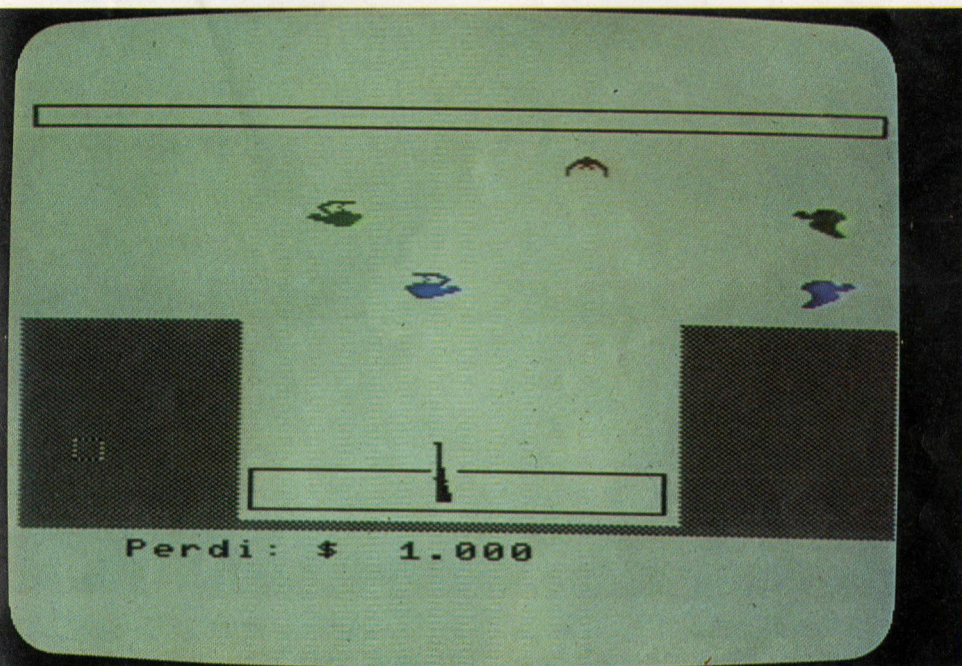
Alla prima partita il tempo massimo è di 400 secondi. Se riuscite a raggiungere l'uscita entro il tempo massimo, verrà visualizzato il tempo trascorso e la successiva gara avrà come limite l'ultimo tempo ottenuto.

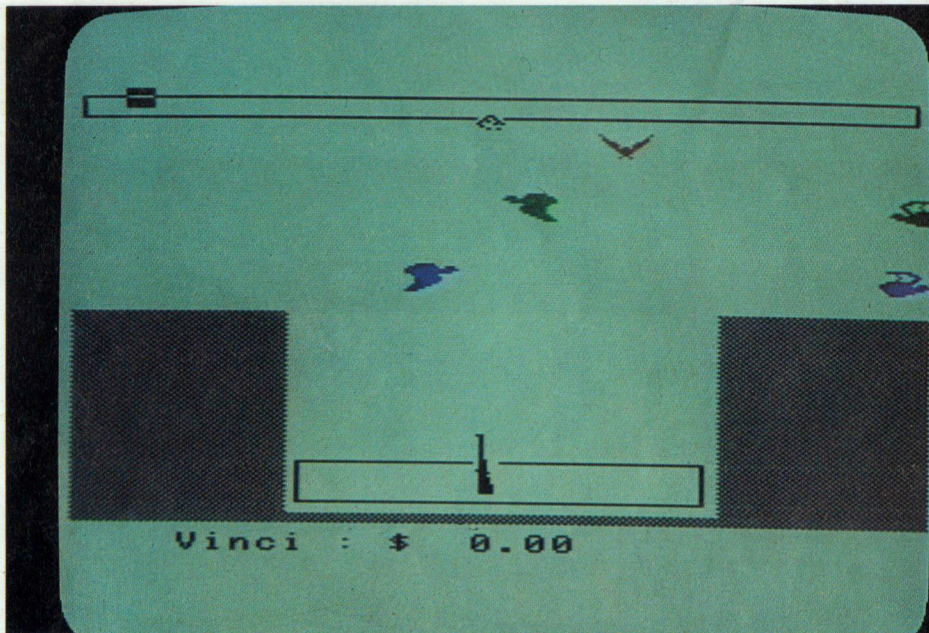
Il programma sfrutta una sofisticata tecnica basata sui puntatori dei colori dell'MSX, che rende velocissimo il cambiamento dell'immagine.

```
1000 REM MAZEMAN
1010 REM INIZIALIZZAZIONE
1020 SCREEN1,,0:CLEAR500,&HEEFF
1030 DEFUSR=&HEF00:KEYOFF:WIDTH32
1040 ONINTERVAL=50GOSUB1230
1050 DIMS$(11),C$(13),W%(18,2,1),M%(9,9),M
T%(9,9):TT%=400
1060 LOCATE9,11:PRINT"ATTENDERE....":GOSUB
2000
1070 GOSUB1720:GOSUB1180:INTERVALON
1080 GOSUB1390
1090 I$=INKEY$:FORI%=0TO2
1100 IP%=STICK(I%):IFIP%THENI%=2
1110 NEXTI%:IFIP%=0THEN1090
1120 IFIP%=1ANDM%(X%,Y%)=2THENGOTO1310
1130 IFIP%=1ANDY%<9THENIFM%(X%,Y%+1)>0THEN
Y%=Y%+1:GOSUB1180
1140 IFIP%=5ANDY%>0THENIFM%(X%,Y%-1)>0THEN
Y%=Y%-1:GOSUB1180
1150 IFIP%=3THENSP%=(SP%+1)AND3:GOSUB1180:
GOSUB1520
1160 IFIP%=7THENSP%=(SP%-1)AND3:GOSUB1180:
GOSUB1570
1170 GOTO1080
1180 IFIP%=3ORIP%=7THEN1210
1190 XS%=XS%+(3AND(IP%=1ANDSP%=1ORIP%=5AND
SP%=3))-(3AND(IP%=5ANDSP%=1ORIP%=1ANDSP%=3
))
1200 YS%=YS%+(3AND(IP%=1ANDSP%=2ORIP%=5AND
SP%=0))-(3AND(IP%=5ANDSP%=2ORIP%=1ANDSP%=0
```

```
))
1210 PUTSPRITE0,(XS%,YS%),4,SP%:RETURN
1220 REM TEMPO
1230 TM%=TM%+1:LOCATE23,22:PRINTUSING"####
";TM%
1240 IFTM%<TT%THENRETURN
1250 INTERVALOFF
1260 CLS:LOCATE1,11
1270 PRINT"SEI STATO TROPPO LENTO!"
1280 PRINT" MAZEMAN TI HA CATTURATO!"
1290 RETURN1360
1300 REM FUORI
1310 CLS:INTERVALOFF:COLOR 15
1320 LOCATE1,11:PRINT"COMPLIMENTI! SEI RIU
SCITO"
1330 PRINT" A FUGGIRE DAL LABIRINTO.."
1340 PRINT" HAI IMPIEGATO ";TM%;"SECONDI."
1350 IFTM%<TT%THENTT%=TM%
1360 PUTSPRITE0,(128,208),4,0
1370 FORI=1TO10000:NEXT:GOTO1070
1380 REM VISTA
390 FORW%=2TO0STEP-1:V%=Y%+3-W%
1400 IFV%=10THENGOSUB1650:K%=W%:W%=0
1410 IFV%<10THENIFM%(X%,V%)=0THENGOSUB1650
:K%=W%:W%=0
1420 NEXTW%:O%=0:IFM%(X%,Y%+2-K%)=2THENO%=
1:W%=K%:GOSUB1650
1430 IFX%=9THENFORD%=3TO1+K%STEP-1:OC%=0:G
OSUB1670:NEXTD%:GOTO1470
1440 V%=0:FORD%=3TO1+K%STEP-1:OC%=0
```

```
1450 IFM%(X%+1,Y%+V%)>0THENOC%=1
1460 GOSUB1670:V%=V%+1:NEXTD%
1470 IFX%=0THENFORD%=6TO4+K%STEP-1:OC%=0:G
OSUB1670:NEXTD%:GOTO1500
1480 V%=0:FORD%=6TO4+K%STEP-1:OC%=0:IFM%(X
%-1,Y%+V%)>0THENOC%=1
1490 GOSUB1670:V%=V%+1:NEXTD%
1500 RETURN
1510 REM GIRA A DESTRA
1520 FORI%=0TO9:FORJ%=0TO9
1530 MT%(J%,I%)=M%(I%,9-J%)
1540 NEXTJ%,I%
1550 SWAPX%,Y%:X%=9-X%:GOTO1610
1560 REM GIRA A SINISTRA
1570 FORI%=0TO9:FORJ%=0TO9
1580 MT%(J%,9-I%)=M%(I%,J%)
1590 NEXTJ%,I%
1600 SWAPX%,Y%:Y%=9-X%
1610 FORI%=0TO9:FORJ%=0TO9
1620 M%(J%,I%)=MT%(J%,I%)
1630 NEXTJ%,I%:RETURN
1640 REM MURO
1650 A=USR(VARPTR(W%(0,W%,0%))):RETURN
1660 REM PORTA
```

```
1670 C1%=0:C2%=128-(32AND(D%=2ORD%=5))
1680 I%=8204+D%:J%=8210+D%
1690 IFOC%THENVPOKEI%,C1%:VPOKEJ%,C2%ELSEC
1%=144:C2%=C1%:OC%=1:GOTO1690
1700 RETURN
1710 REM DISEGNO SCHERMO
1720 RESTORE2480:O%=0:SP%=1:TM%=0:XS%=113:
YS%=159
1730 FORI%=0TO9:FORJ%=0TO9
1740 READM%(I%,J%)
1750 NEXTJ%,I%:X%=0:Y%=0
1760 COLOR 0,0,0:CLS
1770 RESTORE2590
1780 GOSUB1970:FORI%=0TO11
1790 LOCATE0,I%:FORJ%=1TO16
1800 K%=ASC(MID$(S$(I%),J%,1))
1810 PRINTC$(K%);:NEXTJ%,I%
1820 GOSUB1970:FORI%=0TO11
1830 LOCATE16,I%:FORJ%=16TO1STEP-1
1840 K%=ASC(MID$(S$(I%),J%,1))
1850 PRINTC$(K%);:NEXTJ%,I%
1860 GOSUB1970:FORI%=11TO0STEP-1
1870 LOCATE0,23-I%:FORJ%=1TO16
1880 K%=ASC(MID$(S$(I%),J%,1))
1890 PRINTC$(K%);:NEXTJ%,I%
1900 GOSUB1970:FORI%=11TO0STEP-1
1910 LOCATE16,23-I%:FORJ%=16TO1STEP-1
1920 K%=ASC(MID$(S$(I%),J%,1))
1930 PRINTC$(K%);:NEXTJ%,I%
1940 LOCATE4,21:COLOR 15:PRINT"TEMPO LIM."
TAB(23)"TEMPO"
1950 PRINTTAB(6);TT%
1960 RETURN
1970 FORI%=1TO13:READK%:C$(I%)=CHR$(K%):NE
XTI%
```

```
1980 RETURN
1990 REM DEFINIZIONE FIGURE
2000 FORI%=832TO1984STEP64
2010 FORJ%=0TO7
2020 K%=256-2^(7-J%):L%=2^(J%+1)-1
2030 M%=2^(8-J%)-1:N%=256-2^J%
2040 VPOKEI%+J%,255:VPOKEI%+J%+8,K%
2050 VPOKEI%+J%+16,L%:VPOKEI%+J%+24,M%
2060 VPOKEI%+J%+32,N%:VPOKEI%+J%+40,0
2070 NEXTJ%,I%
2080 FORI%=0TO11:FORJ%=1TO16
2090 READK%:S$(I%)=S$(I%)+CHR$(K%)
2100 NEXTJ%,I%
2110 FORI%=0TO1:FORJ%=0TO2:FORK%=0TO18
2120 READW%(K%,J%,I%):NEXTK%,J%,I%
2130 FORI%=0TO3:S$="":FORJ%=0TO7
2140 READK%:S$=S$+CHR$(K%):NEXTJ%
2150 SPRITE$(I%)=S$:NEXTI%
2160 I%=&HEF00
2170 READH$:IFH$="x"THENRETURN
2180 POKEI%,VAL("&h"+H$)
2190 I%=I%+1:GOTO2170
2200 REM ISTRUZIONI DATA
2210 DATA 8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2220 DATA 9,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2230 DATA 9,9,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2240 DATA 9,9,9,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2250 DATA 5,5,5,5,10,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
2260 DATA 5,5,5,5,11,10,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
2
2270 DATA 5,5,5,5,11,11,10,2,2,2,2,2,2,2,2
,2
2280 DATA 5,5,5,5,6,6,6,12,3,3,3,3,3,3,3,3
2290 DATA 5,5,5,5,6,6,6,13,12,3,3,3,3,3,3,
3
2300 DATA 5,5,5,5,6,6,6,7,7,4,4,4,4,4,4,4
2310 DATA 5,5,5,5,6,6,6,7,7,4,4,4,4,4,4,4
2320 DATA 5,5,5,5,6,6,6,7,7,4,4,4,4,4,4,4
2330 REM
2340 DATA 144,144,144,144,144,144,144,144,
144,144,144,144,0,0,0,0,0,0,96
2350 DATA 102,144,144,102,144,144,96,144,1
44,96,144,144,6,0,0,6,0,0,96
2360 DATA 102,102,144,102,102,144,96,96,14
4,96,96,144,6,6,0,6,6,0,96
2370 DATA 144,144,144,144,144,144,144,144,
144,144,144,144,0,0,0,0,0,0,0
2380 DATA 0,144,144,0,144,144,0,144,144,0,
144,144,0,0,0,0,0,0,0
2390 DATA 0,0,144,0,0,144,0,0,144,0,0,144,
0,0,0,0,0,0,0
2400 REM FRECCIA
2410 DATA 16,56,68,130,16,16,16,16
2420 DATA 8,4,2,255,2,4,8,0
2430 DATA 16,16,16,16,130,68,56,16
2440 DATA 16,32,64,255,64,32,16,0
2450 REM
```

```
2460 DATA 23,23,5e,23,56,21,d,20,cd,53,0,e
3,e3,eb,6,13,7e,d3,98,23,23,10,f9,c9,x
2470 REM
2480 DATA 1,1,1,0,1,1,1,0,1,1
2490 DATA 1,0,1,1,1,0,1,1,1,0
2500 DATA 1,1,0,1,0,1,1,0,1,1
2510 DATA 0,1,0,1,1,1,0,0,0,1
2520 DATA 1,1,1,0,0,0,1,1,1,0
2530 DATA 0,0,1,0,1,1,1,0,1,0
2540 DATA 1,1,1,0,0,1,0,1,1,1
2550 DATA 1,0,0,1,1,1,0,1,0,1
2560 DATA 1,1,1,0,1,0,1,1,1,0
2570 DATA 0,0,1,1,1,0,1,0,1,2
2580 REM
2590 DATA 245,237,229,248,192,184,176,145,
144,137,136,129,128
2600 DATA 245,237,229,248,168,160,152,122,
120,114,112,106,104
2610 DATA 221,213,205,248,192,184,176,148,
144,140,136,132,128
2620 DATA 221,213,205,248,168,160,152,123,
120,115,112,107,104
```

Tiro al bersaglio

Mettete a dura prova la vostra mira e la vostra prontezza di riflessi con questo divertente e molto ben congegnato programma. Ogni partita che effettuerete vi costerà 1 dollaro, fortunatamente immaginario, ma se sarete degli abili tiratori potrete rifarvi vincendo delle somme che variano a seconda dei bersagli colpiti, che sono rappresentati da uccellini.

```
1 REM TIRO AL BERSAGLIO
5 GOSUB60000
10 REM INIZIALIZZAZIONE
15 SCREEN1,2:COLOR 1,15,15:KEYOFF:PRINT"
   TIRO AL BERSAGLIO "
20 FORI=1TO32:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPR
ITE$(0)=A$:A$=""
25 FORI=1TO32:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPR
ITE$(1)=A$:A$=""
30 FORI=1TO32:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPR
ITE$(2)=A$:A$=""
35 FORI=1TO32:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPR
ITE$(3)=A$:A$=""
40 FORI=1TO32:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPR
ITE$(4)=A$:A$=""
45 FORI=1TO32:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPR
ITE$(5)=A$:A$=""
50 FORI=1TO32:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPR
ITE$(6)=A$:A$=""
5 FORI=1072TO1119:READQ:VPOKEI,Q:NEXT
60 DEFUSR=60118!:POKE59997!,2:POKE59998!,1
:POKE59999!,5:PUTSPRITE2,(255,80),4
65 D=USR(D):IFINKEY$<>""THEN80
70 D=RND(1):IFVPEEK(6922)=8THENVPOKE6922,1
2ELSEVPOKE6922,8
75 FORI=1TO120:NEXT:GOTO65
80 DH=-1
99 REM DISEGNO SCHERMO
100 CLS:VPOKE6922,8:PUTSPRITE2,(255,36),12
:PUTSPRITE3,(140,36),12:PUTSPRITE0,(100,16
```

```
),8:PUTSPRITE4,(0,64),4:PUTSPRITE5,(115,64
),4
110 FORI=6145TO6206:VPOKEI,23:NEXT:FORI=67
29TO6742:VPOKEI,23:NEXT:FORI=6793TO6806:VP
OKEI,23:NEXT
115 FORI=6816TO6847:VPOKEI,139:NEXT:FORI=6
496TO6784STEP32:FORJ=0TO7:VPOKEI+J,134:VPO
KEI+J+24,134:NEXT:NEXT
120 VPOKE6144,24:VPOKE6728,24:VPOKE6176,26
:VPOKE6792,26:VPOKE6175,25:VPOKE6743,25:VP
OKE6207,27:VPOKE6807,27
125 VPOKE6760,22:VPOKE6775,22:VPOKE6703,13
5:VPOKE6735,136:VPOKE6767,137
130 STRIG(0)ON:ONSTRIGGOSUB700
140 GOSUB800
199 REM CONTROLLO
200 GOSUB300:GOSUB350:GOSUB400
210 IFDH>=0THENGOSUB450
220 IFUM=1THENGOSUB800:UM=0
290 GOTO200
299 REM MOVIMENTO BERSAGLIO SUP.
300 POKE59999!,7:POKE59997!,0:IFRND(1)<.5T
HENPOKE59998!,1ELSEPOKE59998!,3
320 IFVPEEK(6913)>194THENPOKE59998!,1ELSEI
FVPEEK(6913)<65THENPOKE59998!,3
330 D=USR(D)
335 IFRND(1)<.5THENVPOKE6914,4ELSEVPOKE691
4,0
340 RETURN
349 REM MOVIMENTO BERSAGLIO MEDIO
350 POKE59999!,13:POKE59997!,2:K1=VPEEK(69
22):VPOKE6922,VPEEK(6926):VPOKE6926,K1
360 POKE59998!,1:D=USR(D):POKE59997!,3:D=U
SR(D)
370 RETURN
399 REM MOVIMENTO BERSAGLIO BASSO
400 C2=(C2+1)MOD2:POKE59997!,4:IFC2=0THENK
1=VPEEK(6930):VPOKE6930,VPEEK(6934):VPOKE6
934,K1
410 POKE59999!,4:POKE59998!,3:D=USR(D):POK
E59997!,5:D=USR(D)
430 RETURN
449 REM NUOVO BERSAGLIO
450 ON(DH+1)GOTO465,469,470,475,480,485
465 PUTSPRITE0,(100,16):GOTO490
470 VPOKE6922,8:VPOKE6926,12
472 GOTO490
475 VPOKE6922,8:VPOKE6926,12
477 GOTO490
480 VPOKE6930,16:VPOKE6934,20
483 GOTO490
485 VPOKE6930,16:VPOKE6934,20
490 DH=-1:RETURN
499 REM BERSAGLIO COLPITO
500 PLAY"150m1200s10n74r30n74r30n74r30n74r
30n74r30n74r30n74":ON(DH+1)GOTO505,508,510
,515,520,525
```

```
505 M=M+1:VPOKE6914,24:FORI2=1TO500:NEXT
507 VPOKE6914,0:GOTO540
510 M=M+.5:VPOKE6922,24:FORI2=1TO500:NEXT
512 VPOKE6922,8:GOTO540
515 M=M+.5:VPOKE6926,24:FORI2=1TO500:NEXT
517 VPOKE6926,12:GOTO540
520 M=M+.2:VPOKE6930,24:FORI2=1TO500:NEXT
522 VPOKE6930,16:GOTO540
525 VPOKE6934,24:M=M+.2:FORI2=1TO500:NEXT
527 VPOKE6934,20
40 UM=1:STRIG(0)ON:RETURN
599 REM BERSAGLIO MANCATO
600 STRIG(0)ON:VPOKE6191,138:FORI1=1TO100:
NEXT:VPOKE6191,23
620 UM=1:RETURN
699 REM SPARO
700 STRIG(0)OFF:PLAY"l64m60s8n27":NS=NS+1
710 IFABS(VPEEK(6929)-114)<3THENDH=4:GOTO5
00
720 IFABS(VPEEK(6933)-114)<3THENDH=5:GOTO5
00
730 IFABS(VPEEK(6921)-114)<3THENDH=2:GOTO5
00
740 IFABS(VPEEK(6925)-114)<3THENDH=3:GOTO5
00
```

Il bersaglio più basso, il più lento e quindi il più semplice da colpire, vale 20 centesimi, quello centrale, leggermente più veloce, 50 centesimi, quello più alto, il bersaglio pazzo, che si muove in maniera imprevedibile ed è quindi molto difficile da mirare, vi farà vincere 1 dollaro. Per ogni partita avete a disposizione 5 colpi da utilizzare senza limiti di tempo, terminati i quali vi verrà chiesto se desiderate giocare ancora, addebitandovi il costo della nuova partita, altrimenti verrà visualizzata

la vostra situazione. Per sparare è sufficiente premere la barra-spazio.
Se volete modificare la velocità del movimento dei bersagli rendendo il gioco più facile oppure più difficile, potete agire sui valori della linea 350 per il bersaglio centrale e 410 per il bersaglio basso.

Tratto dalla rivista settimanale "Paper Soft"

```
750 IFABS(VPEEK(6913)-114)<3THENDH=0:GOTO5
00
760 GOTO600
799 REN AGGIORNAMENTO VINCITA
800 IFM>=0THENA$=" Vinci : $"ELSEA$=" Pe
rdi: $"
805 IFM<0THENI3=INT(-M):I4=-(M+I3)ELSEI3=I
NT(M):I4=M-I3
807 FORI=1TO22:PRINT:NEXT:PRINTA$;:PRINTUS
ING"###";I3;:PRINTUSING".##";I4:PRINTCHR$(
11);
810 IFNS>4THEN850ELSERETURN
849 REM ALTRI COLPI?
850 PLAY"l10s14m2000n30n40n20n27":STRIG(0)
OFF:FORI=1TO23:PRINT:NEXT:PRINT"Altri 5 co
lpi? (S/N)    ";CHR$(11);
855 X$=INKEY$:IFX$=""THEN855ELSEIFX$<>"S"A
NDX$<>"s"ANDX$<>"N"ANDX$<>"n"THEN855
860 IFX$="N"ORX$="n"THEN900
865 M=M-1:NS=0:GOSUB800
870 FORI=6882TO6910:VPOKEI,32:NEXT:STRIG(0
)ON:RETURN
899 REM GAME OVER
900 SCREEN1:IFM<0THENPRINT"PERDI  :$";:PRI
NTUSING"###.##";-M:GOTO990
920 PRINT"HAI VINTO    : $";:PRINTUSING"###
```

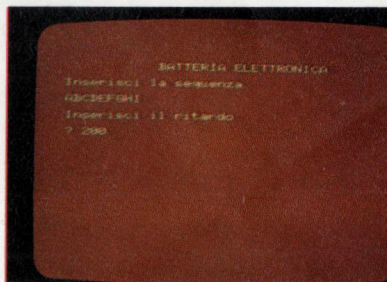
```
.##";M:GOTO990
990 IFINKEY$<>""THENENDELSE990
999 REM DATA SPRITES
1000 DATA128,64,96,56,28,13,7,3,1,2,0,0,0,
0,0,0,1,2,6,28,56,176,224,192,128,64,0,0,0
,0,0,0
10010 DATA0,0,0,0,0,1,7,15,25,50,32,32,32,
0,0,0,0,0,0,0,0,128,224,240,152,76,4,4,4,0
,0,0
10020 DATA0,0,0,0,3,14,24,12,6,115,255,63,
7,0,0,0,0,0,0,0,252,32,64,32,248,255,255,2
54,252,248,0,0
10030 DATA0,0,0,0,1,115,255,63,3,7,7,3,0,0
,0,0,0,0,0,0,248,254,255,255,252,248,248,2
48,252,62,15,0
10040 DATA0,0,0,0,63,4,2,4,63,255,255,127,
63,31,0,0,0,0,0,0,192,112,24,48,224,206,25
5,252,224,0,0,0
10050 DATA0,0,0,0,31,127,255,255,63,31,31,
31,63,124,240,0,0,0,0,0,128,206,255,252,19
2,224,224,192,0,0,0,0
10060 DATA130,200,96,49,25,45,39,75,19,5,6
6,4,65,144,4,34,1,35,6,140,216,177,224,201
,196,144,66,32,4,18,128,1
10099 REM DATA CARATTERI
10100 DATA170,85,170,85,170,85,170,85
10102 DATA96,32,32,32,32,32,32,32
10104 DATA32,32,48,48,48,48,112,56
10106 DATA48,56,56,56,60,60,60,60
10108 DATA0,0,24,36,82,133,64,18
10110 DATA170,85,170,85,0,0,0,0
60000 CLS:RESTORE60020
60010 FORI=60000!TO60217!:READQ:POKEI,Q:NE
XT:RESTORE:RETURN
60020 DATA219,170,230,240,33,92,234,94,246
,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,211,170,219,169,7
1,0,0,0,0,0,0,0,0
60030 DATA0,0,0,230,128,194,151,234,203,91
,202,151,234,62,3,50,94,234,195,209,234,12
0,230,64,194,170,234,203,83,202,170,234,62
,2
60040 DATA50,94,234,195,209,234,120,230,32
,194,189,234,203,67,202,189,234,62,0,50,94
,234,195,209,234,120,230,16,194,208,234,20
3,75,202,208,234,62,1,50,94,234,195,209,23
4,201,62,0,50,93,234,58
60050 DATA93,234,203,39,203,39,79,6,0,33,0
,27,9,58,95,234,71,58,94,234,87,254,0,194,
250,234,205,27,235,121,152,79,195,44,235,2
54
60060 DATA1,194,6,235,35,205,27,235,195,24
4,234,254,2,194,20,235,205,27,235,121,128,
79,195,44,235,35,205,27,235,195,14,235,125
,243,211
60070 DATA153,124,211,153,0,0,0,0,219,152,
79,183,251,201,125,243,211,153,124,246,64,
211,153,121,211,152,251,201
```

Batteria Elettronica

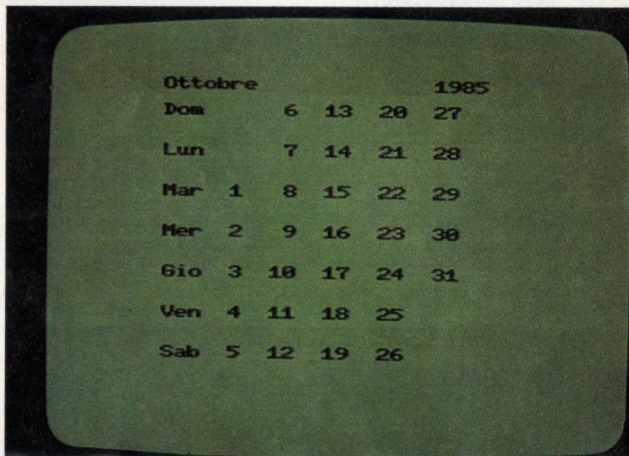
Ecco finalmente un interessante programma capace di generare una molteplicità di suoni diversi simulando molti strumenti a percussione. Il programma musicale dello scorso numero usava il potentissimo comando PLAY, che permette una rapida traduzione di spartiti per creare motivi musicali; questo invece, lavora direttamente sui registri del generatore audio, producendo effetti normalmente non ottenibili.

Questo grazie al comando SOUND degli MSX, che agendo direttamente sui fattori

```
5 REM BATTERIA ELETTRONICA
10 COLOR 15,8:CLS:KEYOFF:KEY1,"<HELP>"+CHR
$(13):WIDTH37:ONSTOPGOSUB10
20 STOPOFF
30 PRINT:PRINTSPC(11);"BATTERIA ELETTRONIC
A"
40 PRINT:PRINT"Inserisci la sequenza":PRIN
T:LINEINPUTB$
50 IFB$="<HELP>"THEN1670
60 PRINT:PRINT"Inserisci il ritardo":PRINT
:INPUTC
70 STOPON
80 FORI=1TOLEN(B$)
90 D$=MID$(B$,I,1)
100 IFD$="."THEN140
110 SOUND5,15
120 E=ASC(D$)-64
130 ONEGOSUB170,260,350,440,590,680,770,92
0,1070,1220,1370,1520
140 FORZ=1TOC:NEXTZ
150 NEXTI
```

```
160 GOTO80
170 SOUND6,15
180 SOUND7,&B10000111
190 SOUND8,63
200 SOUND9,63
210 SOUND10,63
220 SOUND11,0
230 SOUND12,12
240 SOUND13,0
250 RETURN
260 SOUND6,15
270 SOUND7,&B10111111
280 SOUND8,63
290 SOUND9,63
300 SOUND10,63
310 SOUND11,0
320 SOUND12,16
330 SOUND13,0
340 RETURN
350 SOUND6,63
360 SOUND7,&B10111111
370 SOUND8,63
380 SOUND9,63
390 SOUND10,63
400 SOUND11,0
410 SOUND12,100
420 SOUND13,3
430 RETURN
440 SOUND0,255
450 SOUND1,0
460 SOUND2,255
470 SOUND3,0
480 SOUND4,255
490 SOUND5,0
00 SOUND6,63
510 SOUND7,&B10111000
520 SOUND8,63
530 SOUND9,63
540 SOUND10,63
550 SOUND11,10
560 SOUND12,25
570 SOUND13,3
580 RETURN
590 SOUND6,3
600 SOUND7,&B10000111
610 SOUND8,63
620 SOUND9,63
630 SOUND10,63
640 SOUND11,0
650 SOUND12,10
660 SOUND13,0
670 RETURN
680 SOUND6,3
690 SOUND7,&B10000111
700 SOUND8,63
710 SOUND9,63
720 SOUND10,63
```

di frequenza, attacco, decadimento, rumore bianco ecc., del segnale, ci permette un totale controllo sulla forma d'onda finale e quindi sul suono prodotto.
Seguendo questa via possiamo ottenere pressoché tutti gli effetti e tutti i suoni che il computer è in grado di generare, e nel caso specifico simulare una batteria elettronica.
Il programma genera 12 effetti diversi, che potete listare premendo il tasto F1.
Alle due richieste di input iniziali, dovrete rispondere con una sequenza di lettere

```
730 SOUND11,5
740 SOUND12,10
750 SOUND13,4
760 RETURN
770 SOUND0,255
780 SOUND1,15
790 SOUND2,255
800 SOUND3,5
810 SOUND4,255
820 SOUND5,10
830 SOUND6,11
840 SOUND7,&B10111000
850 SOUND8,63
860 SOUND9,63
870 SOUND10,63
880 SOUND11,10
890 SOUND12,30
900 SOUND13,1
910 RETURN
920 SOUND0,10
930 SOUND1,15
940 SOUND2,10
950 SOUND3,15
960 SOUND4,10
970 SOUND5,15
980 SOUND6,16
990 SOUND7,&B10000111
1000 SOUND8,63
1010 SOUND9,63
1020 SOUND10,63
1030 SOUND11,10
1040 SOUND12,16
1050 SOUND13,0
1060 RETURN
1070 SOUND0,255
1080 SOUND1,1
1090 SOUND2,255
1100 SOUND3,1
1110 SOUND4,255
1120 SOUND5,1
1130 SOUND6,2
1140 SOUND7,&B10111000
1150 SOUND8,63
1160 SOUND9,63
1170 SOUND10,63
1180 SOUND11,20
1190 SOUND12,42
1200 SOUND13,0
1210 RETURN
1220 SOUND0,0
1230 SOUND1,0
1240 SOUND2,0
1250 SOUND3,0
1260 SOUND4,0
1270 SOUND5,0
1280 SOUND6,1
1290 SOUND7,&B10011111
```

(maiuscole), corrispondenti agli effetti di cui si richiede l'esecuzione in sequenza (per esempio ERR) e poi il tempo di ripetizione (p. es. 300).
Premendo il tasto RETURN comincia l'esecuzione di ciò che avete impostato finché non premerete CTRL e STOP. In questo modo, è molto semplice ottenere ritmi da batteria elettronica, oppure rumori vari per sonorizzare games o qualsiasi programma di vostra ideazione.

```
1300 SOUND8,24
1310 SOUND9,24
1320 SOUND10,24
1330 SOUND11,0
1340 SOUND12,25
1350 SOUND13,0
1360 RETURN
1370 SOUND0,255
1380 SOUND1,2
1390 SOUND2,255
1400 SOUND3,2
1410 SOUND4,255
1420 SOUND5,2
1430 SOUND6,1
1440 SOUND7,&B10011000
1450 SOUND8,24
1460 SOUND9,24
1470 SOUND10,24
1480 SOUND11,0
1490 SOUND12,10
1500 SOUND13,0
1510 RETURN
1520 SOUND0,255
1530 SOUND1,15
1540 SOUND2,255
1550 SOUND3,15
1560 SOUND4,255
1570 SOUND5,15
1580 SOUND6,15
1590 SOUND7,&B10111111
1600 SOUND8,63
1610 SOUND9,63
1620 SOUND10,63
1630 SOUND11,0
1640 SOUND12,10
1650 SOUND13,0
1660 RETURN
1670 COLOR 1,6:CLS
1680 PRINT:PRINTSPC(11);"BATTERIA ELETTRON
ICA":PRINT
1690 PRINT:PRINT"A...Piatto 1"
1700 PRINT"B...Cassa"
1710 PRINT"C...Cassa & dissolvenza"
1720 PRINT"D...Effetto 1"
1730 PRINT"E...Piatto 2"
1740 PRINT"F...Effetto 2"
1750 PRINT"G...Ronzio"
1760 PRINT"H...Piatto 3"
1770 PRINT"I...Campanello"
1780 PRINT"J...Piatto 4"
1790 PRINT"K...Campana"
1800 PRINT"L...Cassa 2"
1810 PRINT:PRINTSPC(6);"Premi la barra-spa
zio              per uscire."
1820 A$=INKEY$
1830 IFA$<>" "THEN1820
1840 COLOR 15,8:GOTO10
```

Calendario

Con questo semplice ma utilissimo programma, potrete ottenere sullo schermo del vostro MSX il calendario del mese e dell'anno che vorrete. Potrete comodamente vedere in che giorno della settimana siete nati oppure programmare il prossimo ponte natalizio. Dopo aver caricato il programma da cassetta con il consueto comando CLOAD ed avviatolo con il RUN, vi apparirà il calendario del Gennaio 85. Premendo i tasti del cursore in alto e in basso potrete cambiare l'anno a cui il ca-

```
1000 REM CALENDARIO
1010 REM  PERPETUO
1020 REM
1030 REM
1040 KEYOFF
1050 WIDTH38
1060 DIMM$(12),D1(12)
1070 REM INIZIALIZZAZIONE
1080 FORI=1TO12:READM$(I),D1(I):NEXT
1090 FORI=1TO7:READA$(I):NEXT
1100 DATA Gennaio,31,Febbraio,28,Marzo,31,
Aprile,30,Maggio,31,Giugno,30,Luglio,31,Ag
osto,31,Settembre,30,Ottobre,31,Novembre,3
0,Dicembre,31
1110 DATA Dom,Lun,Mar,Mer,Gio,Ven,Sab
1120 REM
1130 YR=1985:MT=1
1140 CLS:COLOR 1,15
1150 IFYR/4=INT(YR/4)THEND1(2)=29ELSED1(2)
=28
1160 X=YR:N=MT-3:J=12:GOSUB1240:MM=L:IFMM>
9THENX=X-1
1170 N=X:J=400:GOSUB1240:X=L
1180 X4=INT(X/4):X1=INT(X/100):KY=X+X4-X1:
N=MM:J=5:GOSUB1240:K2=L
1190 M5=INT(MM/5):M2=INT(K2/2)
1200 N=K2:J=2:GOSUB1240:P=L
1210 KM=13*M5+5*M2+3*P
1220 N=KY+KM+3:J=7:GOSUB1240:B=L+1
1230 GOTO1270
```

```
1240 K=INT(N/J):L=N-K*J
1250 IFL<0THENL=L+J
1260 RETURN
1270 LOCATE6,0:PRINTM$(MT);TAB(25);YR
1280 PRINT:C=1
1290 B$(B)=A$(B)+C$+"  1   8  15  22":DT=2
9:DD$="  29"
1300 GOSUB1490:GOSUB1510
1310 B$(B)=A$(B)+C$+"  2   9  16  23":DT=3
0:DD$="  30"
1320 GOSUB1490:GOSUB1510
1330 B$(B)=A$(B)+C$+"  3  10  17  24":DT=3
1:DD$="  31"
1340 GOSUB1490:GOSUB1510
1350 B$(B)=A$(B)+C$+"  4  11  18  25":GOSU
B1510
1360 B$(B)=A$(B)+C$+"  5  12  19  26":GOSU
B1510
1370 B$(B)=A$(B)+C$+"  6  13  20  27":GOSU
B1510
1380 B$(B)=A$(B)+C$+"  7  14  21  28":GOSU
B1510
1390 FORI=1TO7:PRINTTAB(6)B$(I)"      ":PRI
NT:PRINT:NEXT
1400 C$="":S=STICK(0)
1410 IFS=1THENYR=YR-1:GOTO1150
1420 IFS=3THENMT=MT+1:IFMT>12THENMT=1:YR=Y
R+1:GOTO1150ELSE1150
1430 IFS=5THENYR=YR+1:GOTO1150
1440 IFS=7THENMT=MT-1:IFMT<1THENMT=12:YR=Y
R-1:GOTO1150ELSE1150
1450 A$=INKEY$
1460 IFA$="Q"ORA$="q"THENCLS:KEYON:COLOR 1
5,4,4:END
1470 IFA$="P"ORA$="p"THEN1560
1480 GOTO1400
1490 IFD1(MT)>=DT THEN B$(B)=B$(B)+DD$
1500 RETURN
1510 B=B+1:C=C+1
1520 IFB>7THENB=1:C$="    "
1530 IFC>7THENRETURN1390
1540 RETURN
1550 REM STAMPA
1560 CLS:LOCATE12,0:PRINT"** STAMPA **
1570 REM
1580 LPRINTCHR$(27)+"W"+CHR$(1)+CHR$(27)+"
E"
1590 LPRINTM$(MT);TAB(24);YR
1600 LPRINTSTRING$((LEN(M$(MT)),61);TAB(25
)"===="
1610 LPRINT:LPRINT
1620 LPRINT:FORI=1TO7:LPRINTTAB(3)B$(I):LP
RINT:NEXT
1630 REM
1640 LPRINTCHR$(27)+"W"+CHR$(0)+CHR$(27)+"
F":LPRINT
1650 GOTO1140
```

lendario si riferisce, premendo i tasti sinistro e destro, potrete passare in rassegna i dodici mesi.
Nella sua semplicità il programma può risolvere tutti i vostri presenti e futuri problemi di datazione, per ovvie ragioni non possono essere evidenziate le feste infrasettimanali, ma francamente sarebbe chiedere troppo!

Tratto dall'archivio della Jackson

Splash

Questa è una versione più... umana e più divertente del famosissimo gioco dell'impiccato. Si tratta di indovinare una parola "pensata" dal computer procedendo per tentativi di una lettera alla volta. Se il giocatore non riesce ad indovinare la parola in tempo, tutte le lettere sbagliate spingono un particolare carattere dentro

```
1000 REM SPLASH
1010 REM
1020 MAXFILES=2:OPEN"GRP:S"FOROUTPUTAS1
1030 GOSUB1520
1040 W=INT(RND(-TIME)*60)+1
1050 W$=D$(W)
1060 GOSUB1320
1070 GOSUB1750
1080 FLAG=0
1090 IFT$=W$THENGOTO1180
1100 IFLEN(G$)=10THENGOTO1140
1110 GOTO1070
1120 REM PARTITA PERSA
1130 REM
1140 GOSUB1580
1145 PRESET(8,152):PRINT#1,"La parola era
"
1146 PRESET(8,175):PRINT#1,W$
1150 GOTO1280
1160 REM PARTITA VINTA
1170 REM
1180 OCT=8
1190 IFG$=""THENGOTO1260
1200 FORN=LEN(G$)TO1STEP-1
1210 G$=RIGHT$(G$,N-1)
1220 M$="S11L640"+STR$(OCT)+"C":PLAYM$
1230 GOSUB1840:PRINT" "
1240 FORW=1TO250:NEXTW
1250 NEXTN
1260 PRESET(62,16):PRINT#1,"COMPLIMENTI"
```

```
1270 PRESET(62,24):PRINT#1,"-----------"
1280 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1280
1290 BEEP:GOTO1040
1300 REM SCHERMO
1310 REM
1320 SCREEN2,0,0:KEYOFF
1330 COLOR 15,1,1:CLS
1340 PRESET(80,0):PRINT#1,"SPLASH":COLOR 3
1350 A$="":FORN=1TO5:A$=A$+CHR$(&HCB)+CHR$
(&HCC):NEXTN
1360 PRESET(64,8):PRINT#1,A$
1370 PRESET(24,56):COLOR 13:O$=CHR$(1)+CHR
$(&HCC):PRINT#1,O$
1380 LINE(128,100)-(208,160),4,BF
1390 LINE(120,88)-(128,100),4
1400 LINE(216,88)-(208,100),4
1410 LINE(0,65)-(104,65),14
1420 LINE-STEP(20,28),14
1430 COLOR 11:PRESET(8,80):PRINT#1,"PAROLA
:-"
1440 PRESET(40,120):T$="":G$=""
1450 COLOR 5:FORN=1TOLEN(W$)
1460 PRINT#1,"-";:T$=T$+" "
1470 NEXTN
1490 RETURN
1500 REM INIZIALIZZAZIONE
1510 REM
1520 RESTORE1910
1530 DIMD$(60)
1540 FORN=1TO60:READD$(N):NEXTN
```

una piscina.
Il programma contiene circa 60 parole, ma questo numero può essere aumentato facilmente con delle semplici modifiche al programma. Se azzeccate una lettera, questa apparirà nella posizione che essa occupa nella parola. Se invece la lettera che avete introdotto non compare nella parola, la po-

vera vittima viene spinta di uno spazio verso la piscina. Se la parola non verrà completata in tempo assisterete ad uno spettacolare tuffo nella piscina della piccola figura, la parola misteriosa verrà svelata e tutto ricomincierà dall'inizio premendo un tasto.

Tratto dalla rivista settimanale "Paper Soft"


```
1550 RETURN
1560 REM SPLASH
1570 REM
1580 FORN=106TO152STEP2
1590 COLOR 1:PRESET(N-2,N-50)
1600 PRINT#1,CHR$(1)+CHR$(&HCB)
1610 COLOR 9:PRESET(N,N-48)
1620 PRINT#1,CHR$(1)+CHR$(&HCB);
1630 NEXTN
1640 RESTORE1720
1650 FORN=6TO13:READA:SOUNDN,A:NEXTN
1660 LINE-STEP(-8,0),4
1670 FORI=1TO15:J=-RND(-TIME)*20:K=RND(-TI
ME)*40-20
1680 LINE-STEP(K,J),4:LINE-STEP(-K,-J),4
1690 NEXTI
1700 FORW=1TO500:NEXTW
1710 RETURN
1720 DATA 15,135,16,16,16,0,16,0
1730 REM INKEY$
1740 REM
1750 A$=INKEY$:IFA$=""THENGOTO1750
1760 A$=CHR$(ASC(A$)AND223):PLAY"O4S11L16C
"
1770 IFA$<"A"ORA$>"Z"THENGOTO1750
1780 FLAG=0:COLOR 9
1790 FORN=1TOLEN(W$)
1800 IFMID$(W$,N,1)=A$THENPRESET((N+4)*8,1
12):PRINT#1,A$:MID$(T$,N,1)=A$:FLAG=1
1810 NEXTN
1820 IFFLAG=1THENPLAY"GAB":RETURN
1830 G$=A$+G$
1840 PRESET(24,56):COLOR 1:PRINT#1,O$
1850 PRESET(24,56):COLOR 13
1860 IF LEN(G$)/2=INT(LEN(G$)/2) THEN M=&H
CB ELSE M=&HCC
1870 O$=G$+CHR$(1)+CHR$(M):PRINT#1,O$;
1880 RETURN
1890 REM DATA
1900 REM
1910 DATA ACUTO,AVVERBIO,ALBERO,ALTERO,AME
RICA,FACILE,CERVELLO,CASSETTA,DISCO,MAESTR
O
1920 DATA MELONE,OPERA,PITONE,GIRAFFA,VOLA
NTE,PIATTO,ENERGIA,RIPOSO,SOSPIRO,GOMITO
1930 DATA NEGOZIO,OMBRELLO,CAMICIA,SCARPE,
ANIMALE,COMPUTER,MONITOR,PERTITA,SCUOLA,AM
ICO
1940 DATA VITTORIA,ESTREMO,FOSFORO,FORMICA
,GALLINA,GIUDIZIO,GIUDICE,TASCA,POPOLO,RAM
AZZA
1950 DATA CANTINA,SATELLITE,SCIOCCO,SAPONE
,CHITARRA,COMMEDIA,COMPITO,MUSICA,CASSETTO
,CARRELLO
1960 DATA PIGIAMA,QUADRO,CORNICE,OROLOGIO,
ANTENNA,SEGGIOLA,TAPPETO,POLTRONA,CESTINO,
GIARDINO
```

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

I giochi esclusivi per Commodore 64 e Spectrum 48 K importati dall'Inghilterra, mai presentati in Italia.
Una sfida Jackson al già visto, al già fatto, al... già registrato.

ORO JACKSON SOFT
Herbert's Dummy Run
SPECTRUM 48K

ORO JACKSON SOFT
Herbert's Dummy Run
COMMODORE 64

continua la serie delle entusiasmanti avventure di **WALLY**

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON